

グラフィックデザイン教育の変容と大学生涯学習プログラムへの 応用に関する研究—その2

—体系的グラフィックデザイン講座のカリキュラム開発—

廣渡 修一*・吉岡 一洋**

A Study on the Transformation of Graphic Design Education and the Application
to the University Life-long Learning: Part 2,
—A Trial for the Curriculum Development of the Graphic Design Education—

Shuichi HIROWATARI and Kazuhiro YOSHIOKA

1. はじめに：日本文化の特質とグラフィックデザイン

80年代初頭、李御寧氏は従前の日本（文化）論に独自の視点から切り込み、日本文化の特質を「縮み志向」にあると指摘した。¹⁾ 例えば、日本庭園は、美の対象である自然（山や海）を庭という限られた空間の中に「引き入れようと」して成立した。それは、自然を「凝縮させ」、「縮小する方式」によってのみ成立する。一方、茶道においては、「その美学」を茶室という「狭い空間」、「縮みの空間」を作り出すことによって実現しようとした。村田珠光から武野紹鷗、そして利休にいたるわび茶の系譜の中で、茶人たちは、自然を極小空間の中に封じ込め、再構成し、象徴化するという態度を洗練させてきた。²⁾

神原正明氏は、源豊宗氏の論考を引用し、日本と西洋との美意識の違いを次のように描写している。³⁾

西洋では花を描く場合、花瓶に生けられた花を思い浮かべる。日本の美術でも一輪ざしもあるが、花を描く系譜として出てくるのは草花であり、群生しているものを好んで絵にしようとする。「いけばな」という芸術が成立してからも、それが絵画化されることは少ない。チューリップやバラなど大きな顔をもった花がひとつ独立して出てくるのではなくて、草花として横に広がっている。一つの塊として完結するのではなくて、流れていく空間の広がりや、スナップ写真のように切り取った感じを抱かせる。その流れというのは、つまりは時の流れにもつながっている。季節感を含めて、美へと昇華する。

*徳島大学大学開放実践センター

**学校法人穴吹学園

日本人は時間的な流れや情趣に美意識を感じ、常に自分達の生活の身近において自然を感じられることを求めてきた。これが、日本文化の本来的な特質であると言える。人間はいうまでもなく、自然の一部としての生命体である。日本人にとっては、人間が生み出した文化もまた自然の造化・産物である。文化と自然を一体化して捉えると共に、文化と自然との交流の中に、「心の豊かさ」を求めてきたのが、日本人であると言えよう。

デザイン教育において、「心の豊かさ」との連関を考えることは非常に重要である。デザインはその造形性や創造性ばかりが注目されるが、優れた作品は自然のモチーフや自然へのオマージュであるものが多い。自然と向き合う姿勢に、デザイン学の可能性を探る必要を感じる。

近代に入ると、柳宗悦の「民藝運動」が、伝統工芸に「用の美」というデザインコンセプトを与えた。Sugiyama & Takagi の論考をもとに、その要点をまとめておこう。⁴⁾

柳は、職人の熟練した技は常に生活の「用の美」を極めんとする行為であって、その中にこそ本質があると考えた。工芸品は、本来的に衣食住に関する生活必需品であって、その意味でプリミティブな表現形態である。柳はそれを見過ごさなかった。その上で、それらはアーティストの優れた作品に匹敵する美しさを帯びているということに着目した。

柳は、日本各地の職人の手作業による美、例えば「阿波藍」「有田焼」「紅型染め」等々の工芸品に注目した。一般の民衆が日々の生活に必要とする、民衆のための工芸、民衆の暮らしの中から生まれた工芸、これらを「民藝」という概念で蘇えらせた。民芸運動は、ドイツのバウハウス⁵⁾、イギリスのアーツ・アンド・クラフツ運動⁶⁾ に比肩するべき文化運動である。

明治以降、近代化・西洋化路線をひた走ってきた日本は、西洋のアートこそが見習うべき理想であるというフィクションの中に埋没し、社会の風潮を助長してきた。しかしながら、そこで捉えられたアートは、対象から距離を置いて遠くから眺めて美しいということであり、庶民の日常生活からは遠くかけ離れたものであった。

柳は、あらゆる芸術は一部の富裕層のみを対象としたものだったことに疑問を感じていた。彼は、庶民の生活の身近にある茶碗や服装の美に注目することで、さらにそれを作る職人の技術にも衆目を向けさせた。日本人にとって、古来より美と生活は一体化していたはずである。柳の民芸運動は、アートと日常生活と直結する志向性を有していた。

近代化・西洋化があまりにも急激だったため、日本人は日本における伝統文化の素晴らしさを確認する余裕が乏しかった。平山郁夫氏は、「文明開化という近代化の流れの中で、文化の脱日常化は加速され、文化は意識下に漂うものとして生き残った」と述べている。⁷⁾ 平山氏は、更に続けて「生活の中で発見、育まれた『美しいと思う心の余裕』が実は大切なことであり、文化とは、富や権力とは直接に結びつかない、価値や知識の表現・産出・伝達に関わる事象、総合性にねざす見かたの豊かさ」とであると指摘している。

わが国では今もなお、芸術の都はパリであり、ポップアートはニューヨーク、パンクファッションはロンドンといった思い込みが溢れているように見える。西洋の流れに追随することだけが、先

端的であるかのような錯覚が瀰漫している。マスメディアもこの流れを否定することなく、むしろ助長するばかりである。この際、日常生活と密着し、それを内面から豊かにする文化という視点で、浅薄な流行、グローバル化という名の生活や価値意識の画一化の流れに対して、根底から反省を加える必要があると考える。その上で、生活と文化との伝統に根ざした再統合を構想するべきであろう。

さて、今日、手作業によって得られる造型感覚と情報技術をどう組み合わせ、優れた造形力の養成に結びつけるかは、グラフィックデザイン教育に関わる教育者全ての課題であると言える。本稿では、バウハウスや柳らによる「生活とアートの結合」という歴史的事例を参照しながら、戦後におけるデザイン教育のあり方を批判的に考察すると共に、グラフィックデザイン教育におけるオリジナルカリキュラム、とりわけ吉岡が考案・開発した大学生涯学習（公開講座）における試論的カリキュラム案を紹介し、大方の批判を仰ぎたいと思う。

2. 戦後グラフィックデザイン教育批判

(1) 大学におけるデザイン教育の特質と課題

一般に、デザインは社会・文化との関わりが強い。なかでもポスター等は、芸術的な要素をもったプロパガンダの手段として経済・政治の中心で利用されてきた。デザインは、国家・企業・個人の強烈なイメージを（それが偏向や偏見に満ち満ちていたとしても）ビジュアル化して、大衆の心理を扇動することができる。だからこそグラフィックデザイナーは、冷静に社会と向き合うと共に、確かな審美眼を持つ必要がある。

前稿で指摘したように⁸⁾、大学でのデザイン系カリキュラムの特徴は、次の7点に集約される。

- ①デザインの歴史・理論を重視する
- ②アプリケーションソフトの学習は表現手法の選択肢の一つとして、必要に応じて自己学習する
- ③視覚的コミュニケーションの本質を学習する
- ④WEBデザインとの統合カリキュラムは編成されていない
- ⑤コンセプト・メイキングを重視する
- ⑥マーケティングやビジュアルコミュニケーションに関して、具体的・実践的なアプローチを採用する
- ⑦アイデアの出し方、ないし発想法を重視する

大学におけるデザイン教育は、デザインスキルよりも思考力・知識力を鍛えることに重きをおいていると言える。見方を変えれば、大学でのデザイン教育には放任的な側面があり、結果として「考える力」を育むことを目標としている。自己学習力の伸長は、卒後のキャリア形成にとっても

有用である。

基礎造形力の育成に関しては、デッサンや色彩に関する基礎的能力を重視し、それを土台にして社会的活用へと発展させようとしている。4年間で理論と技術が融合し、それが卒業制作へと向かうよう構成されている。

しかし、放任的な側面があるということは、やる気がある者は努力・研鑽を積むが、そうでない者は単に単位の取得だけに終わるということも意味している。教える側は、学習者のモチベーションのコントロールまで任されていない。この点に、大学におけるデザイン教育の本質的な特徴の一つがある。

(2) 専門学校におけるデザイン教育の特質と課題

戦後急速に発展してきたデザイン教育は、桑沢デザイン研究所の創設者である桑沢洋子がバウハウスの影響を強くうけ、そのシステムを日本に持ち帰って発展させた、と言われている。桑沢デザイン研究所からは多くのデザイナーを輩出し、日本のデザイン界を牽引してきた。桑沢で行われたデザイン教育のシラバスは日本全国に広がり、各地のデザイン教育に多大な影響を与えてきた。その特徴は、造形力と手仕事を重視した教育にあった。

それに対して、20世紀後半におけるIT技術の進歩は、デザイン分野にも急速に導入され、芸術表現とメディアとの共生が進んだ。今から10年ぐらい前にマルチメディアブームが到来し、大学も専門学校もデジタルメディア教育に流れていった経緯がある。「IT革命」などという時流が、学校教育を呑み込んでいった。教育現場には造形経験よりも情報技術の修得が重宝され、コンピュータ技術しかもっていない教員も氾濫した。この傾向が依然として続いているのが、専門学校におけるデザイン教育である。端的に言えば、アプリケーション教育に偏重し、アプリケーションソフトのマスターのみを教育目標としているケースが多い。

WEBサイトや映像作品を作る上で、それらが欠かすことのできないツールであることは間違いない。しかし、どんなアプリケーションで作られているかというよりも、どんなものをつくろうとしているのが重要である。「コンセプトありき」がデザイン教育の中心でなければならないと考える。グラフィックデザインが消費資本主義による消費社会的な部分と深く関与していること、また、専門学校が即戦力の養成を期待されていることから、卒後の就職に有利な技術的側面が濃密になることは排除できない。しかしながら、アプリケーションの操作方法是現場経験を1年も積みれば身に付くものである。

専門学校で学習すべきは、手作業によるものづくりの造形感覚である。例えば、絵の具を用いた混色による色彩感覚の会得が基礎造形力の育成になる。この造形感覚をもった上で、表現手段としてアナログかデジタルかを選択できることが、理想であろう。教師は、単なるアプリケーション操作方法の伝達者であってはならない。

しかし、専門学校におけるデザイン教育の現実を見るならば、「顧客満足度」を唯一のスケール

として、教育的営みを学生へのサービスとのみ理解する傾向が強い。満足度の充足が集客（学生募集）に繋がると考え、教育は行き過ぎたサービスにより過保護的傾向を強めている。その結果、仕事に対する問題解決能力や能動的に考え行動する力が欠如するということになっている。一方で、今後ますます進化するデジタルメディアと向き合いながら、他方で、手技の造形活動による基礎的造形力を養い、究極的には生きる力（自ら考え、自ら学ぶ力）を育む教育のあり方こそが重要なのではないか。

3. 大学生涯学習プログラムの開発

(1) 染色講座におけるカリキュラムの構造と展開

徳島県の地場産業である藍染（染色）の講座は地元の大学の特色になる。吉岡が2001年に実施した公開講座では、年齢層や熟練度に差異があったものの、鑑賞やものづくりに対する関心は受講者全員に高いものを感じた。ここでは、講座での経験を踏まえて講座内容や問題点について述べたい。

講座では、伝統技法の復興や再現ではなく、新しい感覚で染めの楽しさを体験していくことを目的とした。人と布との関わり、色や色彩空間をイメージしていくとテキスタイルデザインという今日注目を集める表現への広がりを持っているからである。布と直接触れ合いながら、視覚だけでなく、触覚もつかった造形活動である。染色技法には藍染に代表されるような浸染（浸け染め）で染め本来の滲みや透明感を比較的簡単（技術的）に体験できる。ただし、絞り染めでは、経験や計算により構図を作るため、構図を予測するには経験や勘が求められる。また、ろうけつ染めは特殊なWAXを用いて、計画的な作業工程と段階的な染色表現が必要である。型染も同様である。染色はいずれの技法にも、様々な作業の制約があり、絵画のように絵の具を使って画用紙やキャンバスに顔料を塗布すると色が定着というシンプルな流れにはならない点に染色の難しさがある。反面、糊やWAXを用いた防染技法には、亀裂効果や半防染といった、応用技法への展開が無限にある。

作品の仕上げ（ハウジング）に表装（布の裏打ちや掛け軸への展開）の方法まで組み込んだ内容は、今後の検討課題であろう。地域連携として、講座の開催期間中に工房見学ツアーを組むことも面白い。日本の伝統工芸を守る職人の工芸品を実際に見ることは、非常に刺激的な体験となる。吉岡は、大学在学時に故古庄理一郎氏（徳島県指定無形文化財保持者）のもとでアルバイトの経験を積んでいる。工芸作家の工房を見学し、工房の中には古くから伝わる伝統が脈々と流れ継承されていることが体感できる。工房見学と同様に鑑賞についても、他の講座と連携し、美術館・博物館への見学会を実施することで更なる創作意欲がかきたてられると確信する。作品の中に映し出される作家の想いや時代の息吹を感じ味わうことができる。

次に、設備環境であるが、染色の作業工程を十分に行うためには、かなり広い美術系の実習空間が必要である。特に染色は、糊やWAXのように臭いの発生する材料を使用する。また、作業中の熱処理や器具の扱い等で事故防止に十分な注意が必要となる。

講座参加者の多くは、「染色が好き」という動機であった。しかし、家では染色するための環境や設備がないため続けることができない、という理由で諦めている。また、染色の表現に興味を持つ人もいる。染色は、特殊な材料や設備の中で作品制作を行うため、実習には数名のアシスタントが必要である。染色道具や設備の説明を行っても、実際に扱うには十分な注意が必要である。講座参加者の人数によって、5人に一人は補助が必要であるように感じた。アシスタントの十分なフォローが参加者の満足度に繋がると考える。

ここで染織講座のカリキュラムを紹介する。

表1 染色公開講座のカリキュラム

授 業 概 要		
講座タイトル	授業の種類	授業担当者
染色入門	実習及び講義	吉岡 一洋
授業の回数	授業時間	時期
15回	120分×15週	春夏 秋冬
授業の目的・ねらい		
・ 染料の美しさと日本人なら知っておきたい伝統的な模様染めを体験し表現する。		
・ 伝統工芸としての染色や染料，染色技法，染色知識を学習する。		
・ テキスタイルデザインとしての観点から繊維素材と衣料（ファッション他）やインテリアへの展望を考察する。		
・ 繊維素材の持つ可能性を知り，美術工芸分野の表現技術の広がりを体感する。		
・ 機械的な制作ではなく，染色制作のアドリブや自由な発想による染料のにじみや触覚を楽しむ。		
授業終了時の達成目標		
・ 美術工芸分野における各種コンペティション（徳島県美術展・徳島市芸術祭）への出品を目指す		
・ 作品制作を通じて，創造力や伸びやかな個性を育み，美術工芸の楽しさを感じる。		
・ 染色表現の技術を習得。		
授業内容		
①授業概要について（ネクタイ制作，型染め，ろうけつ染め，布象嵌等々）		
②阿波藍の歴史的背景と現状について		
③テキスタイルデザインと染色 作品鑑賞と制作の準備		
④染料の種類とその特色について（無地染め，グラデーション）		
⑤図案（型染め完成予想図）を構想する（参考作品の提示）		
⑥ネクタイ制作（講座参加者全員によるろうけつ染め）		
⑦制作（染色→定着→脱蠟→完成）		
⑧型染め（図案をもとにして型紙の制作：糊置きまで）		
⑨型染め（染色工程）		

⑩型染め（染色工程→糊落とし→完成）
⑪布象嵌（参考作品の提示）
⑫制作
⑬制作
⑭制作
⑮作品発表とまとめ
授業資料・教材：オリジナルテキスト配布

(2) 体系的グラフィックデザイン講座のカリキュラム開発

カリキュラム内容を設定する前提として、講座実施のための環境整備が必要である。美術・デザイン系の学校を除けば、マルチメディアやグラフィック系のアプリケーションが整備されている大学は少ないように思う。グラフィックデザインのデザインワークを支えるスタンダードなツール（ハード面とソフト面）は、表2のようなものが上げられる。環境が完備されるのが望ましいが、学校の特性や規模、地域性など様々な要因で表2の全てを満たそうとすると、多額の設備投資が必要となるので取捨選択が求められよう。

ハード面では Macintosh の準備が無理であれば、Windows 環境で DTP（デスクトップパブリッシング）を実践することは可能である。また、完成した作品はモニタ上で鑑賞するのではなく、印刷して手にとって見るのが重要であり、安価に手に入るカラーインクジェットプリンターも必要である。最近の機種であれば、シールや CD レーベル面など様々な媒体への印刷ができるため、作品制作のバリエーションも広がる。

印刷物のフィニッシュワークを完了するために必須ツールであるソフト面は、Adobe Illustrator や Adobe Photoshop が必要となる。これらのソフトウェアも、学校教育機関であればアカデミック版の製品をライセンス購入すればコンピュータの台数にあわせた必要ライセンスで環境整備が可能となる。

講座では、近年注目度の高くなったグラフィックデザイナーという職能について理解を深め、グラフィックデザイン表現の可能性について実習を通じて学習する。講座は、連続性や学習者のレベルや関心に合わせて、3段階（初級、中級、上級）にクラス分けするべきであろう。段階的にデザインの手法、或いはアプリケーションの技術獲得を目指す。イラストレーションやキャラクターデザインというグラフィックデザイン分野の要素も、漫画や印刷メディアにとって不可欠な分野である。絵画よりも娯楽に近い感覚で取り組める。描写性や単純化など、イラストレーションの表現も多様である。

講座参加者数やレベル、関心にもよるが、コンピュータを使った授業の場合、個人の進度に開きが出やすいため、人数が増えると個々への対応が手薄になるので、ティームティーチングで進度の

表2 環境整備に必要なツール

ハード面	<ul style="list-style-type: none"> ■ コンピューター：Windows と Macintosh のどちらでも制作可能である。 ■ Macintosh：古くから印刷・出版業界で主流であることからデザイン業界では Macintosh ユーザが大半である。他にもモニタの色数が多く，印刷物を作る上で重要となる色の再現性が高いと言うことも選ばれる理由のひとつである。 ■ スキャナー：学校教育現場ではA 4 版対応で十分である。 ■ プリンター：最大A 3 ノビサイズが出力できるインクジェットプリンター ■ プロジェクター ■ デジタルカメラ
ソフト面 (2008年5月現在)	<p>Adobe Creative Suite 3 Design Premium (あらゆるデザイナー向けにパッケージされたアドビシステムズ社の商品)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Adobe In Design CS3 ■ Adobe Photoshop CS3 Extended ■ Adobe Illustrator CS3 ■ Adobe Flash CS3 Professional ■ Adobe Dreamweaver CS3 ■ Adobe Acrobat 8 Professional

調整や理解の習熟度を確認していく必要がある。個人の諸特性は区々であり，カリキュラムの内容や達成目標は多様な展開を求められる。

上級クラスになれば，趣味のレベルに止まることなくキャリアアップを目指すこともできる為，講座はより職能訓練的な色が濃くなると考える。また，発展的な展開として，DTP エキスパート等の各種認定試験に挑戦することも可能である。キャリア形成を促進し，アートやデザインの全国公募展への出品やグラフィックデザイン業界の実践レベルの創作，研究を目指すことができる。鑑賞や作品制作を通じて日本文化論の範疇まで到達することも可能である。鑑賞は，絵画の絵の謎解きで終始するのではなく，作者のコンセプト（制作意図）や想い，社会との関わりの部分を理解することが必要である。

更に，講座の内容や魅力をアップしていく上でプロのデザイナーを招聘し，数時間のレクチャーを聞くことも，キャリアアップや職業理解のプラスになると考える。徳島県は人口に占めるデザイナーの割合が高く，個々のデザイン事務所は非常に高いレベルでデザインワークを行っていることで知られている。徳島県内には，全国あるいは国際的に活躍しているデザイナーがいることを知る機会にもなる。また，印刷会社が抱えるデザインスタッフにも優秀な人材が数多くいる。

表2の環境を全て網羅する実習設備があれば，WEB デザインやマルチメディアコンテンツの制作が可能であり，新たな講座の開設も考えられる。映像作品やWEB への展開は，情報技術・表現の可能性を広げるものである。その場合，新たなアプリケーションソフトを学ばなければならない

が、今後益々コンピュータが一般家庭に浸透するとすれば、進化するアプリケーションソフトの学習は、情報活用能力、すなわち「生きる力」の育成を促進するであろう。様々なビジネスシーンでも不可欠な能力になってくるかもしれない。

ここで、グラフィックデザイン初級講座のリキュラム案を提示してみたい。

表3 グラフィックデザイン初級講座のカリキュラム案

授 業 概 要 (初級)		
講座タイトル	授業の種類	授業担当者
グラフィックデザイン初級	実習及び講義	吉岡 一洋
授業の回数	授業時間	時期
10回	90分×10週	春夏 秋冬
授業の目的・ねらい		
・グラフィックデザインの現状を学び作品制作へ繋げていく。		
・DTP系アプリケーションの基本操作を理解。		
・グラフィックデザインの内容と、印刷の過程について理解。		
・色彩、材料、形態による表現効果とその可能性について考え、発想のトレーニングを行う。		
・フィニッシュワーク（パソコンでの）の扱い方、誌面構成を中心として学習。		
授業終了時の達成目標		
・グラフィックデザイン業界における、コンピュータ（Macintosh）を取り巻く環境について理解する。		
・作品制作を通じて、創造力や伸びやかな個性を育み、グラフィックデザインの楽しさを感じる。		
・日本独自の伝統的な紋様を知る。		
授業内容		
①デザインの定義 デザイン史 ウィリアム・モリスからバウハウスの活動		
② Adobe Photoshop の基本操作について		
③ Adobe Photoshop の基本操作について 画像処理について		
④ Adobe Photoshop の基本操作について 名刺の制作		
⑤ Adobe Photoshop の基本操作について 名刺の制作		
⑥ Adobe Illustrator の基本操作について ポストカードの制作		
⑦ Adobe Illustrator の基本操作について ポストカードの制作		
⑧ Adobe Illustrator の基本操作について オリジナル家紋の制作		
⑨ Adobe Illustrator の基本操作について オリジナル家紋の制作		
⑩ Adobe Illustrator の基本操作について 印刷完成		
授業資料・教材：オリジナルテキスト配布，データ保存用メディア（フラッシュメモリ等）		

初級講座では、デザインの基礎的な学習から、各種アプリケーションの操作方法について学習した後、日本に古くからある家紋について自らの家系の紋を調査し、グラフィックデザインの課題としてリ・デザインすることに挑戦する。家紋の意味やシンボル化の学習を通して、日本独自の表現方法があることを学ぶ。家紋は、古くから家に伝わり、日本のオリジナルなデザインであるにもかかわらず、今日では、せいぜいお墓参りで見かける程度になっている。現代に合った家紋の制作は、企業のロゴマークと同じように個人のシンボルとして、年賀状などに使用できる。絵が苦手、下手ということを気にせず、自由にイラストレーションすることによって、絵画の自己表現としての意味を強化すると共に、描くことへの抵抗感を緩和できると考える。

中級講座のカリキュラムは、次の通りである。

表4 グラフィックデザイン中級講座のカリキュラム案

授 業 概 要 (中級)		
講座タイトル	授業の種類	授業担当者
グラフィックデザイン中級	実習及び講義	吉岡 一洋
授業の回数	授業時間	時期
10回	120分×10週	春夏 秋冬
授業の目的・ねらい		
・ 活字の歴史やデジタルタイポグラフィについて学ぶ。		
・ 日本における多彩な絵画（江戸時代を中心に）、彫刻、染織、陶器、漆器など伝統芸術の図案を学ぶ。		
・ グラフィックデザインの内容と、印刷の過程について理解。		
・ 色彩、材料、形態による表現効果とその可能性について考え、発想のトレーニングを行う。		
・ フィニッシュワーク（パソコンでの）の扱い方、誌面構成を中心として学習。		
授業終了時の達成目標		
・ グラフィックデザイン業界における、コンピュータ（Macintosh）を取り巻く環境について理解する。		
・ 作品制作を通じて、創造力や伸びやかな個性を育み、グラフィックデザインの楽しさを感じる。		
・ 生活の質の向上や美意識を基軸とした創作活動を継続できる可能性をもつ。		
授業内容		
①デザイン史 バウハウスの活動調査		
②伝統的な文字とデジタルフォントの歴史を学ぶ		
③ Adobe Illustrator の基本操作について		
④ Adobe Illustrator の基本操作について 名刺の制作		
⑤ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の基本操作について ポストカード（年賀状・暑中見舞い）の制作		
⑥ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の基本操作について ポストカード（年賀状・暑中見舞い）の制作		
⑦ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の基本操作について 浮世絵的作品・面分割の表現研究		

⑧ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の基本操作について 浮世絵的作品・面分割の表現研究
⑨ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の基本操作について 浮世絵的作品・面分割の表現研究
⑩作品発表とまとめ
授業資料・教材：オリジナルテキスト配布，データ保存用メディア（フラッシュメモリ等）

中級講座では、日本の伝統紋様や絵画、浮世絵、陶器、染織、漆器等への作品に対するオマージュとして作品をトレースし、操作方法の習熟度の向上を目指す。ポストカードやポスター等の身近な印刷物へ応用していく。グラフィックデザインが一般市民の中でポピュラーなものとして受容されれば、庶民的な芸術として入り込んでいくことができるであろう。中級では、アプリケーションの操作を応用しながら、イベント告知のポスターやキャラクターデザイン等々、図柄をまとめやすい課題に取り組む。

最後に、上級講座のカリキュラムを示す。

表5 グラフィックデザイン上級講座のカリキュラム案

授 業 概 要 (上級)		
講座タイトル	授業の種類	授業担当者
グラフィックデザイン上級	実習及び講義	吉岡 一洋
授業の回数	授業時間	時期
13回	120分×13週	春夏 秋冬
授業の目的・ねらい		
・ 文字（活版、写植、デジタル）について理解を深める。		
・ コンセプト・メイキングを課題と併せて、造形能力の基礎となる構成法と視覚的表現を中心に学習。		
・ グラフィックデザインの内容と、印刷の過程について理解。		
・ 色彩、材料、形態による表現効果とその可能性について考え、発想のトレーニングを行う。		
・ フィニッシュワーク（パソコンでの）の扱い方、誌面構成を中心として学習。		
授業終了時の達成目標		
・ グラフィックデザイン業界における、コンピュータ（Macintosh）を取り巻く環境について理解する。		
・ キャリア形成を促進し、グラフィックデザイン関連業務への社会活動が可能となる。		
・ 企画書やコンセプト・メイキングを考える能力を習得する。		
授業内容		
①デザイン史		
②タイポグラフィ（文字意匠論） 心に残るキャッチコピーとは？		
③ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の応用操作について		

④店舗オープン用A3ポスター 趣旨説明 資料収集
⑤ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の応用操作について 制作
⑥お菓子の商品開発（パッケージデザイン、商品開発）コンセプトやコンテンツとは何かを考え導く
⑦グループディスカッション（ブレインストーミングやディベート形式）
⑧ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の応用操作について 制作
⑨ブックデザイン（本の装丁：和綴じ製本について）
⑩ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の応用操作について 制作
⑪ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の応用操作について 制作
⑫ Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の応用操作について 制作
⑬作品発表とまとめ
授業資料・教材：オリジナルテキスト配布、データ保存用メディア（フラッシュメモリ等）

上級講座では、コンセプト・メイキングや商品開発等を通じたマネジメント力についても学習し、アプリケーション操作に加えて、表現技法についても、技術を駆使した制作を目指していく。例えば、和紙を用いた造本のテクニックを学ぶ。本の装丁を実践する「和綴じ製本」は、日本の伝統文化の素晴らしさを体験できる。現在の日本の図書は、ほとんどが西洋からの洋式製本技術で製作されている。優れた造本技術を持ちながら、時代背景や西洋への憧れもあり、日本独自のものは淘汰され、あらゆる事が西洋化された。デザインも同じ道をたどってきた。講座では、デジタルの造形技術に特化するのではなく、手作業による表現との融合を目指している。

以上のように、3段階のカリキュラムの特徴は極めて日本的であり、最新の技術の修得に加えたオリジナル性の高いカリキュラムを考案した。随所に日本の古典を学ぶことができ、更に中世から近代のデザイン史を網羅できるように展開する。ヨーロッパのデザイン教育を踏襲するのではなく、日本美術史・工芸史を組み込むこともカリキュラム作成上で留意した。

4. 今後の研究課題

19世紀に興ったアーツ・アンド・クラフツ運動は、ウィリアム・モリスが主導したデザイン運動であり、19世紀を代表する美術工芸運動であった。産業革命と言う時代の中で、手仕事の重要性を訴え、生活と芸術の融合を目指した。この運動は世界的な影響を及ぼし、先述した柳宗悦も共感を寄せ、民藝運動として普及させた。イギリスで興ったこのアーツ・アンド・クラフツ運動は、多くの芸術家を輩出した。バウハウス初代校長ヴォルター・グロピウスもモリスの紹介により、バウハウスへ招聘された。バウハウスは、「バウハウス教育」「バウハウス様式」といったような芸術運動を象徴するターミノロジーとして用いられた。

また、授業内容は、現在も残るマイスター制度に影響を与えたとされている。バウハウスで

は、機能的・合理的な方向性でカリキュラム編成を行うと共に、研究室を予備課程と称し、芸術家やデザイナーの専門教育の養成所として世界中に影響を与えることになる。更に、世界的なマイスターやアーティストを招聘し、先進的なデザイン教育にも果敢に挑戦した。

アーティストや職人を目指すなら学校に通わず、その時間を創作に費やす方が良いという考えもある。では、なぜ美術系教育機関が存在するのか。それは、アートやデザインが文化であり、集合的な空間と時間の中で、学習者が教師を含む先輩や同輩等と切磋琢磨しつつ、その個性や創造性を伸長することができるからである。

デザインやアートの分野を生涯学習に導入することは不可欠であると思う。デザイン教育と美術教育の位相には違いがあり、イコールで結ぶことは難しいが、工芸においてはリンクする。つまり工芸品には目的があり、製品として買い手の消費者像がはっきりと見えてくる。また「用の美」という観点においても、目的をもったデザイン制作という点や機能美という点がデザイン教育とも繋がってくる。

日常生活に浸透している工芸とデザインを組み合わせることによって、変化と刺激に富んだ講座の開発が可能となる。生涯学習の講座に参加する学習者は、知的好奇心が高い。特に、社会と密接に繋がるデザイン分野においては、時代の潮流を読む感覚が要求される。グラフィックデザインに加えて、手技の重要性を知ることによって、流行のデジタルメディアに流されることなく、デザインの本質を見抜くことが可能となろう。

情報化社会の中では、時代の潮流が全世界的に時差なく日本に届く。善悪、流行に対する確かな判断基準を持ち、情報を取捨選択する力が必要である。情報を活用するには、技術的な側面の修得も必要ではあるが、優れた表現能力こそが求められる。コンピュータは表現を拡張し、その限りでは便利ではあるが、心自体を豊かにはしてくれない。

生涯学習シーンにおけるデザイン教育は、成人ないし社会人に対して、学生とは違った可能性を拓くであろう。本稿では、試行的に開発したカリキュラムを紹介したが、更に研究を深める必要がある。それは翻って、高等教育機関における学生（若年者）をターゲットとする巷間のグラフィックデザイン教育を根底的に改革する上でも示唆を含んでいると思う。

注

- 1) 「縮みの文化」論については、李御寧『「縮み」志向の日本人』講談社、1984年を参照。李氏は、日本文化の特質が「縮み志向」にあるとし、その事例として、庭園や盆栽、生け花や茶室等の伝統文化を挙げると共に、現代におけるトランジスタやロボットもまた「縮み志向」の表われであることを論証している。氏は、更に「縮み志向」を次の6種に分類している。入れ子型、扇子型、姉さま人形型、折詰め弁当型、能面型、紋章型、がこれである。韓国初代の文化大臣である李氏の考察は、日本文化の特質を客観的・相対的に認識しようとする試みであり、傾聴に値する。多くが西洋との比較の中でのみ論じられてきた日本文化の特質を、韓国（およ

- び中国)との比較という位相を導入することによって、従前の日本(文化)論に一石を投じた。
- 2) 茶の湯における美意識については、例えば、岡倉天心(桶谷英昭訳)『茶の本』講談社、1994年を参照。天心は、茶は「生の術の宗教」であると言い、「即興劇」の芸術であると指摘した。また、想像の働きで未完成を完成させる点に日本美術の本質があることを喝破した。生活と芸術の混淆、瞑想による完成という指摘は、我が国における伝統芸術に汎用する特質を見事に言い表している。天心の気迫は、茶の湯を我が国芸術の象徴にまで昇華している。天心の言葉を引いておこう。「それ(茶)は生の術の宗教である。その飲料は純粹と精巧にたいする崇拜の口実となり、主人と客が一緒になって、この折りに現世の無常の幸福を作り出す神聖な役割を果たすものとなった。茶室は生存の寂寞たる荒野の中のオアシスであり、疲れた旅人はそこに会って、芸術鑑賞という共同の泉から渴きをいやすことができた。茶の湯は、茶、花、絵画を素材に仕組んだ即興劇であった。…すべて単純に自然にふるまう動作—こういうものが茶の湯の目的であった」と。(「第二章 茶の流派」35頁より)
- 3) 神原正明『快読・日本の美術』勁草書房、2001年、200-201頁より要点を記述。なお、この点に関して、日本美術史家の河合正明氏は、日本美術のキーワードは「アンサンブル」にあると言う。すなわち、日本美術は西洋美術と違って、単体で完結するのではなく、他との組み合わせや重ね合わせによって美を作り出す点に特質があると言う。例えば、一枚の絵の中に描かれた室内に、水墨画や大和絵が描かれたり、花が並べられたり、あるいは花瓶だけが独立せずに、後ろに絵を飾ってみるなど、単独では完結しない美こそが、日本美術の特徴である。情景を描いた上に和歌が書き込まれて一つの絵となったり、基盤のような日常の道具に美しい風景が蒔絵で描かれたりするもの、この例であると言う。また、春には床の間に飾る掛け軸があり、秋にはそれにふさわしい絵があると言った具合に、自然の季節と作品中の季節がアンサンブルして美を形作ると言う点が、西洋とは異なる日本美術の特質であると言う。西洋絵画のように、額縁によって人工的に切り取った空間をタブローとして提示するのではない在り方が、日本美術の特質であると解することができよう。河合氏は、これに加えて、光琳に代表される日本美術は、生活の一部として使用されてきたものの中にあり、工芸と絵画とが互いに影響し合っている。このことが、西洋美術あるいは中国美術と決定的に違う点であると指摘している。(SPECIAL2005 2005年6月9日 第24号「日本美術のキーワードは『アンサンブル』」より抜粋。<http://www.v-shinpo.com/05special/24special/special.html> を参照。) 彼我の芸術の違いに関して、会田誠、内田あぐり、山下祐二3氏による鼎談「もっと日本画を知りたい」は、日本画誕生以降の洋画と日本画のねじれ現象(「不思議な矛盾」…会田の言葉)を俎上に上せ、とりわけ日本画の在り方への根底的な懷疑を表明している。日本美術の特質とは何かを考える上で、有益な示唆に富んだ鼎談となっている。(『美術手帖』864号、2005年5月、72-81頁。)
- 4) Takashi Sugiyama, Norio Takagi『CASA BRUTUS 特別編集 SORI YANAGI A DESIGNER』2003、77頁より要点を記述。なお、柳宗悦は次のように述べて、民藝と芸術とを区別すること

への異論を展開している。少し長いが引用しておこう。「私はしばしば民藝館で、河井や浜田の作品を見た人達から、『これらの品は民藝品ではないではないか』という疑いのような問いを受けます。現に日本民藝館の一室には、いつも個人作家の作品が陳列されておりますので、色々の混乱が見に来られる方達の心の中に起るのだと思われます。無理ありません。一般の工人達が作る民藝品と作家の作品とには、色々な点で対蹠的な性質が見られるからであります。一方は実用を旨と致しますのに、他方は鑑賞の品に傾き易く、一方の多量性に対しては、他方が少量となり、従って一方が廉価なのに比べて、他方はどうしても高価になりがちであります。更にまた一方は共通する伝統に依存することが多く、他方は独自の創造の道を進みます。従って製作意識の点でも、両者には著しい差異が現われます。誰にも以上数々のことが気付かれますので、作家品は民藝品ではなく、この二つは互いに相反し矛盾するものの如く受け取られることになります。しかしこういう疑惑や考え方は、どこまで正しいのでしょうか。人間はとかく、ものを分別して考えますので、何事をも二つに厳しく区別してしまいます。ものを分別して判断する以上、これは避け難いことではありますが、どうして吾々は分けるより、分けないで見る慣わしを、もっと身につけないのでしょうか。一見しますと、両者は如何にも別のもののように見えますが、少なくとも左の二つの点を、よく注意して頂く方がよいかと存じます。第一に河井や浜田、芹沢、その他、かねて私共がお互いに敬愛しております民藝館同人の作家達の特質は、その作品の基礎が、何よりも民藝品への敬念に根ざしている点であります。つまり自分達の心の場の到らぬことを深く内省しつつ仕事を育てているのであります。このことこそ、恐らく他の一切の作家達と著しくその性格を異にしている点でありまして、右の作家達の作品は、決して民藝品と無縁ではないどころか、それにあやかりたいという謙虚な気持を、いつも失ってはおりません。これに対し他の多くの作者達は、とかく著名な個人作家の跡を追うようですが、河井や浜田の道は逆で、無銘品への驚嘆に仕事の根を深く掘り下げているのであります。それ故民藝品への理解と愛慕とがなかったら、決してそれらの作家達の作品は、可能とはならなかったと存ぜられます。いわばすべての作品は、民藝美の受取証や、それへの感謝状のようなものであります。このことを想いますと、民藝品と河井や浜田等の作品とを、相反する二つの道として、きっぱり二分することには、却って不自然さがあると感じます。決して同一ではありませんが、同時に決して別のものではないというのが実状だと存じます。特に品物を作る心の場に於いて、二つの道が互いに近づいてゆくを感じます。さて、第二に、次のことを最も深く了得すべきではないでしょうか。吾々は重々民藝品の美を見守って参りましたが、その美しさに個人の道を通して少しでも近づいて行こうとするのが、右の作家達の心や技の遍歴の跡ではなかったでしょうか。どんな品が美しいかを、身を以て体験している作家達は、その美の域に近づく努力を個人として、怠るわけには参りません。ただ個人の道を歩むこととて、工人達の歩みと異なってくるのは、当然な成り行きであります。従ってその結果にも様々な違いが必然に現われて参ります。これを非個人的な他力の道と個人的な自力

の道とに分けて考察は致し得るものの、自他に分けますと、如何にも互いに矛盾する二つの道と考えられ易いのでありますが、果してそうでありましょうか。それはちょうど一つの山を登るのに、一方は右側の道から、他方は左側の道から登るようなものではないでしょうか。なるほど登る道は左右に分かれは致しますが、段々登って頂きに達すれば、同じ一つの高嶺で相会うでありましょう。これはちょうど偉い禅僧と無学な妙好人との関係と同じで、両者の歩む道は違いますが、信の場に於いては、同じではないでしょうか。それ故民藝美と作家美とが共に到り尽すなら、お互いに一つの点に結ばれて参ります。またそうあってこそ、有難いと存じます。それ故この二つの道を、はっきり分けて、全く違うもののだとして受け取りますのは、決して正しくまた深い見方とはいえないと存じます。かくして河井や浜田の心の希いを察しますと、恐らく出来ることなら、自己を超えた自由な世界に入って仕事を生みたい悲願を抱いているのだと存じます。右の作家達がいずれも作品に署名を致さない事実は、他にほとんど全く例を見ないことでありますが、なぜ名を記さないのでしょうか。これには色々の理由があると存じますが、恐らくその最も深い理由は、自己に滞らぬ自由さを希願してのことかと存じます。それには一旦無銘の境地に心を徹し、そこからのおのずと生れ出る作品を希い求めているのではないのでしょうか。これは無銘品たる民藝品に対する真に謙虚な心構えと敬愛の念とを示す行いでもあると存じます。この意味でたとえ道は異なると致しましても、出来得るならば同じ心に帰って、そこから一切の仕事を、必然に育てようとする希いに駆られているのだと存じます。またかくすることにこそ、芸道そのものの最も正しいあり方があると信じての所業でありましょう。一見しますと、無署名は、個人の道を否定する考えの如く思われて、ある人は落款を施さないのは、作者が責任を回避する無責任な仕事振りだといって、難詰さえ致しました。しかしそれは全く理解の浅い見方に由来する非難だと思われてなりません。それは責任の回避どころか、最も厚い責任を取る所以でもあるのであります。要は正しい仕事をするからこそ、作家としての責任ではないのでしょうか。これらの作者が、他の多くの作家と異なる点は、恐らく自分一人が背負えるような責任が、如何に小さく貧しいものであるかを深く自ら省みていることに基づくと思われまゝ。一切の仕事には、更に大きな責任者が背後に控えているものであってこそ、よいのではないのでしょうか。私から考えますと、署名をしないのは、真の仕事が自分では背負いきれない程大きな力に依存することを、深く内省していることから発しているのだと思われまゝ。それに今までの在銘の作品に、如何に様々な欠陥が宿っているかを、見せつけられている右の作者達は、どうしても在銘の道にふりかかる危険を、考えないわけにゆかないのであります。そうして実にこういう考え方こそ、いよいよ作家の道と、民藝の道とを近づけつつあることになるかと存ぜられます。それ故、ただ外見から両者を厳格に区別して見る見方は、極めて皮相なものに過ぎないことが、分かってくるのではないのでしょうか。」(柳宗悦「作家の品と民藝品」『民藝』第92号、昭和35年8月)柳は、近世以降の個人主義的芸術 (art) を高くみる見方を批判し、工芸 (craft) の復権を唱えた。民藝 (Folk-craft) の主張である。現代にも通用

する洞察であると思う。

- 5) バウハウスは、1920年、建築家ヴォルター・グロピウス (Gropius, Walter) が創設した。設立に際し、グロピウスは、建築における全ての造形活動を統合すると宣言し、時代の最先端の建築、テキスタイル (織物)、陶芸、金属工芸、印刷、絵画、ダンスなどを教授する総合的造形芸術学校を誕生させた。
- 6) この運動は、イギリスの詩人・思想家・デザイナーであるウィリアム・モリス (Morris, William) が主導したデザイン運動である。美術工芸運動と表記されることもある。
- 7) 平山郁夫「大会委員長挨拶」『デザイン学研究特集』VOL.12 No.1, デザイン学会, 2004年, 4-5頁。なお、この記事は、東京芸大にて開催された日本デザイン学会50周年記念大会における大会委員長挨拶を収録したものである。
- 8) 廣渡修一・吉岡一洋「グラフィックデザインの変容と大学生涯学習プログラムへの応用に関する研究：その1－高等教育機関におけるカリキュラムの特質と今日的課題－」『徳島大学大学開放実践センター紀要』第17巻, 35-54頁, 参照。

Abstract

In the first section, this paper considers about the characteristics of the Japanese traditional culture. And it refers the Japanese Arts and Crafts Movement (MINGEI) as one of the best examples; which tried for the human beings to co-exist with nature and to introduce the art into the human daily life. The Movement, originated by Mr. YANAGI Muneyoshi, also tried to unify the art with the human daily life. It was just the criticism to the art supremacy principle.

In the second section, this paper examines the characteristics and problems of the design curriculum carried out in the special school, being compared with those in the university education.

In the third section, this paper introduces the experimental curriculum structures of the University Extension Courses, which YOSHIOKA has developed so far. One is The Textile Design Course, which YOSHIOKA instructed at the Center for University Extension several years ago. Those features were extracted from the experiences of engaging in the dye making process actually.

The other is the original Course of the graphic design, which YOSHIOKA has developed for this paper. It tries to combine the contents of the Japanese traditional culture with the ICT skills and applications. The introduction of the design education into the university life-long learning courses will give the citizens a lot of possibilities; for example, not only brushing up artistic techniques, but also widening their own insights into our modern society.